¡EL MAGAZINE OFICIAL DE PANINI CÓMICS ESPAÑA!

paniniCONFIDENCIAL

#5

EJEMPLAR GRATUITO. PROHIBIDA SU VENTA

EL MUNDO DE MARK MILLAR AL DESCUBIERTO

panini COMICS

MILLAR ABRE SU MUNDO

LAS CONFESIONES DEL GUIONISTA MÁS *COOL* SOBRE LA FAZ DE LA TIERRA

Todo lo que toca lo convierte en oro. Mark Millar lleva siendo una estrella desde que aceptó la dura tarea de recrear a La Patrulla-X en Universo Ultimate para Marvel, a comienzos del siglo XXI. Desde entonces, ha orquestado algunos de los mayores éxitos de La Casa de las Ideas, como "Civil War o "El viejo Logan", pero también sus propios cómics, convertidos habitualmente en monumentales hits cinematográficos: *Kick-Ass, Wanted, Super Crooks, Nemesis, Kingsman, Superior* y muchos más... ¡Los suficientes como para constituir por sí mismos un mundo con sus propias reglas, donde lo único que está prohibido es la mediocridad. *El Arte de Millarworld*, el libro que ahora publica Panini Comics, entra a fondo en ese mundo mágico, y ahora te podemos ofrecer una primera muestra. En un viaje guiado por el propio Mark Millar... ¡Dejemos que sea él quien hable, que siempre lo va a contar mejor que nosotros!

Cuando eres un profesional, hay dos tipos de cómics en tus estanterías: los cómics que son generosamente remunerados por una gran compañía que quiere continuar las aventuras de sus personajes más populares y los NUEVOS TÍTULOS en los que la gente que escribe y dibuja conserva la propiedad de sus creaciones. Estos cómics de autor, en los que un hombre o una mujer se la juegan, arriesgándose a emprender un trabajo que les llevará meses o incluso años de sus vidas, sin una paga por adelantado, con la esperanza de que algún día por fin les compense, son una obra de puro optimismo. No hay garantías. En otras palabras, nuestras opciones como creadores son o bien ser bien pagados por **Marvel** y **DC** en la semana en que entregas un trabajo o bien el POSIBLE, ANHELADO, FANTASIOSO dinero que puede llegarnos en algún momento del futuro. Por algún motivo, esta última opción siempre me

ha atraído mucho, así que dejé mi trabajo en la compañía de cómics más importante del mundo y decidí emprender mi camino en solitario.

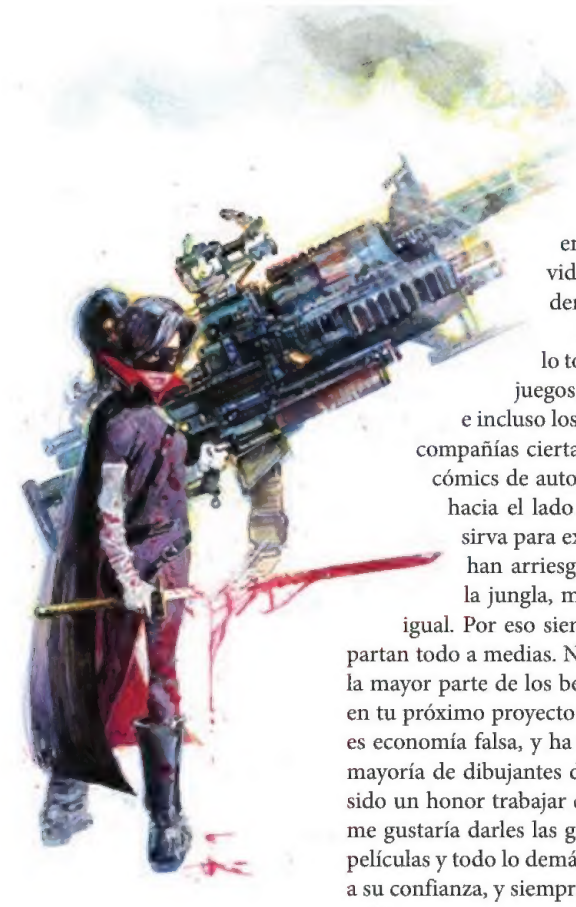
Veréis, el grueso del material que estáis a punto de ver ha nacido en los últimos tres años, que son los que he dedicado todo mi tiempo a desarrollar el **Millarworld**. Pero todo ello nació en realidad hace diez años, en diciembre de 2003, cuando el dibujante **J.G. Jones** y yo presentamos el proyecto de *Wanted* a **Top Cow**. En aquel momento nos pareció una locura porque yo estaba eligiendo una relativa estabilidad por encima de un jugosísimo acuerdo que tenia con **Marvel**, gracias al cual dos o tres de mis cómics siempre aparecían entre los diez más vendidos de cada mes. Pero yo sabía que, a largo plazo, quería ser mi propio jefe, así que logré convencer al brillante **J.G.** para que hiciera lo mismo, esperando que las cosas acabaran saliendo bien tarde o temprano

Cuando llegué a *Kick-Ass* en 2006, el proyecto que le ofrecí a **John Romita** era aún menos cautivador. Le dije que trabajáramos SIN COBRAR y que incluso arriesgáramos nuestros ahorros para pagar un entintador, un colorista, un rotulista y un editor. **Johnny** y yo acabábamos de tener una etapa bastante buena en ***Lobezno***, los dos trabajábamos bien juntos y nos llevábamos bastante bien, así que hacer un cómic de autor sería, cuanto menos, divertido. De alguna manera la cosa acabó saliendo bien, pero visto con la perspectiva del tiempo, podría habernos sumido en la más absoluta pobreza, porque estábamos abandonando a unos personajes famosos en todo el mundo por un chaval enfundado en un traje de látex verde. Pero estábamos totalmente seguros de que aquello era lo que queríamos hacer. *War Heroes*, con el maravilloso **Tony Harris**, fue igualmente un trabajo de amor para los dos, y eso que hasta el último editor y su perro tanto en **Marvel** como en **DC** querían echarle el guante al Gran Tony después de su espectacular trabajo en *Ex Machina*.

"Los agentes me preguntan por qué insisto en dividirlo todo al 50-50"

Para 2010 estaba tan enganchado al subidón de aquellos arriesgados trabajos que puse punto y final a mi dulce y maravilloso contrato con **Marvel** para dedicarme a tiempo completo al **Millarworld**. Por increíble que parezca, hubo dos amigos que me acompañaron hacia la tierra de las no-garantías: **Steve McNiven** y **Leinil Francis Yu**, que dieron vida a **Nemesis** y a **Superior**. Leinil, que sin duda ha caído en el pecado de la gula con estos trabajos, incluso firmó por otra serie más, llamada *Super Crooks*, y que de nuevo le mantendría entre 6 y 12 meses lejos de los trabajos bien remunerados y dibujando guiones por apenas la mitad de los ingresos futuros y la promesa de que el trabajo sería bueno.

Me parece importante contaros todos los antecedentes de estas historias porque, aunque las cosas han acabado saliendo mejor de lo que esperábamos, quiero hacer hincapié en el enorme riesgo que corre un guionista o un dibujante cuando decide rascarse la picazón del cómic de autor. Ahora que la compañía ha crecido, tenemos la suerte de poder igualar o incluso superar las tarifas de **Marvel** o **DC** para cualquier artista que trabaje en los libros del **Millarworld**, pero la sencilla verdad es que al empezar cualquier cosa nueva, siempre existe la posibilidad de acabar desapareciendo sin dejar rastro. Cada vez que sacamos un nuevo cómic hay un montón de creadores que trabajan en sus espartanos dormitorios, haciendo frente a enormes corporaciones multimillonarias en Nueva York y Burbank que cuentan con todos los recursos que pueden permitirse sus profundísimos bolsillos.



Gente como **Dave Gibbons** o **Frank Quitely** podrían dibujar cualquier cómic que quisieran en **Marvel** o **DC**, así que el hecho de que depositen en mí su confianza y dediquen uno o dos años de sus vidas a algo que hasta entonces solo existe en mis desordenados blocs de notas es una muestra de su humildad. Los agentes me preguntan por qué insisto en dividirlo todo al 50-50, desde derechos de películas hasta videojuegos, los *royalties* de los DVD, los juguetes, las sudaderas e incluso los dispensadores de caramelos Pez, cuando las grandes compañías ciertamente no lo hacen, e incluso algunos acuerdos con cómics de autor más modernos están inclinados escandalosamente hacia el lado del guionista. Espero que lo que acabo de escribir sirva para explicarlo. Porque mis socios en todos estos proyectos han arriesgado tanto como yo, y como todos cruzamos juntos la jungla, me parece justo que las recompensas se repartan por igual. Por eso siempre recomiendo a los nuevos guionistas que lo repartan todo a medias. Ningún dibujante querrá trabajar contigo si te quedas la mayor parte de los beneficios, y la próxima persona que sostenga el lápiz en tu próximo proyecto pensará lo mismo. Cualquier cosa que no sea 50-50 es economía falsa, y ha sido siguiendo esa lógica como hemos reunido a la mayoría de dibujantes de estos libros y de algunos que están por llegar. Ha sido un honor trabajar con ellos y, a riesgo de parecer sentimental, también me gustaría darles las gracias por haber tenido fe en mí. Todas las ventas y películas y todo lo demás que ha nacido de nuestro trabajo en común se debe a su confianza, y siempre les estaré agradecido por eso.

Espero que esto aporte algo de luz sobre el tipo de gente con la que he tenido el privilegio de trabajar. Ya hemos entrado en la siguiente fase del plan, que es el lanzamiento del descomunal **Universo Millarworld**, que empezará con *Starlight*, de **Goran Parlov**, y con *MPH*, de **Duncan Fegredo**. Sinceramente no podía estar más contento, tras haber visto las páginas que han ido llegando cada semana. Trabajando con gente de este calibre uno se siente como un niño en la mañana de Navidad, y estoy seguro de que todos vosotros, estupendos y maravillosos lectores y lectoras, os sentiréis igual cuando lo veáis con vuestros propios ojos.

Como colofón, me gustaría dedicar ***El Arte de Millarworld*** a los espectaculares dibujantes que lo han hecho tan especial: **J.G.**, **Peter**, **Johnny**, **Tony**, **Steve**, **Leinil**, **Dave**, **Frank**, **Duncan** y **Goran**, me inclino ante vosotros.

Cualquier idiota puede escribir una historia. Hace falta un genio para que la historia tenga un aspecto tan increíble como las que han creado estos tíos.

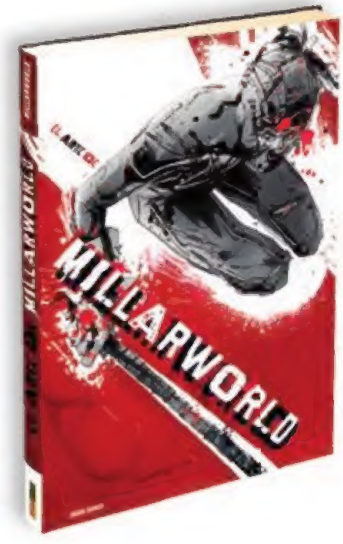
■ **Mark Millar**

EL ARTE DE MILLARWORLD

Con The Art Of Millarworld

Mark Millar ha revolucionado la manera de hacer los cómics en el siglo XXI. El guionista de Kick-Ass, The Secret Service, Nemesis, Super Crooks y tantas otras obras impactantes, ha construido un imperio que ahora cumple su décimo aniversario. Este libro conmemorativo descubre los secretos de Millarworld y une el talento de algunos de los mejores artistas del cómic mundial.

Libro en tapa dura.



MARK MILLAR
SEÑAS DE IDENTIDAD

POR ÁLVARO AMOR SEGURA

"¡¿Rendirme?¡ ¿Acaso crees que esta letra en mi cabeza significa Francia?"

Una tarde anodina de sábado en el año 2007, me vi arrastrado a casa de mis tíos, condenado a aburrirme en el sillón decidí darme un paseo por la habitación de mi primo, siendo este mucho más sabio y mayor que yo, atesoraba comics de **Marvel**. Quedé impresionado por la portada de ***The Ultimates*** volumen uno, pocos minutos después ya era fan de **Mark Millar**, y más importante, de **La casa de las ideas**. Me avergüenza decir que este comic acabó en mi estantería, y se ha mantenido hasta el día de hoy (lo siento primo).

Mark Millar, nacido en 1969 en Coatbridge (Escocia), es uno de los creadores de comic americano, con más éxito de las últimas décadas. Tiene un estilo narrativo vertiginoso, con diálogos cortos y directos, y un humor negro y muy ácido. Este estilo tan afilado, ha servido al guionista para ganarse el corazón de miles de lectores.

Comenzó en el mundo del comic a finales de los años 80, su primera publicación profesional, llamada *Saviour*, dibujada por **Daniel Vallely** y **Nigel Kitching** fue publicada por **Trident Comics** entre los años 1989 y 1990, estaba cargada de religión, crítica y acción superheroica, sentando las bases características del estilo de **Millar**. Esta publicación fue el mayor éxito de **Trident Comics**, lo que le sirvió al creador para publicar en la prestigiosa cabecera inglesa *2000 AD*, con la que mantendría una larga y productiva relación.

A mediados de los años noventa, el trabajo de **Millar** llamó la atención en el cómic americano, apoyado por su compatriota el polifacético creador **Grant Morrison**, coescribió los cuatro primeros números de *Swamp Thing* en 1994 para **DC**, cosechando un gran éxito y, remontando una serie en declive. Durante toda la década compaginó su trabajo en *2000 AD* con encargos de **DC** como *The Flash* o la *JLA: Secret Files*.

Llega el año 2000, y con él, la mayor oportunidad de **Millar** sustituyendo a **Warren Ellis** en *The Authority* (**Wildstorm**), serie creada por el mismo **Ellis** con la premisa de ver a los superhéroes en un mundo más actual y politizado, rodeado de conflictos internacionales, esta serie dotaría a los superhéroes de niveles de desarrollo nunca antes visto. **Millar** desataría su violento estilo, y esto crearía fricciones con la editorial **DC**, que tras los trágicos sucesos del "11 de Septiembre" se agravarían, la destrucción y la violencia era un tema complicado para una dolida opinión pública. En 2001 **Millar** abandonaría la editorial definitivamente.

Este fue elegido junto con **Adam Kubert** por **Marvel** para lanzar *Ultimate X-Men* en 2001, con una visión renovada y moderna de los mutantes clásicos y sus relaciones. Esta serie cosechó un éxito abrumador, y pronto pudo plasmar su potente visión de **Los Vengadores** en *The Ultimates*.

Millar trasformó a **Los Vengadores** en soldados del gobierno, que luchaban directamente contra el "superterrorismo", con la lapidaria frase del **Capitán América** "¿Acaso crees que esta letra en mi cabeza significa Francia?" **Millar** devolvió la confianza a una nación herida por el miedo. Su gran éxito en toda la línea **Ultimate**, convirtió al creador en un pilar fundamental de la editorial, cosechando muchas obras de una calidad sobresaliente como ***Lobezno: El viejo Logan*** o ***Marvel: 1985***.

A partir de 2004 comenzó a lanzar sus propias obras, una de estas será la maravillosa y brutal *Wanted*, publicada por **Top Cow**, en este mundo los villanos ganaron la guerra entre el bien y el mal. Dicha obra sería adaptada a la pantalla grande en el año 2008.

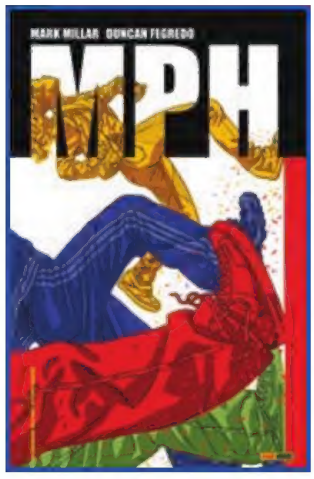
Millar se convirtió en 2006 en el guionista del evento con más repercusión de los últimos años de la casa de las ideas, por supuesto hablamos de la **Guerra Civil** (***Civil War***). El enfrentamiento entre los personajes más representativos del **Universo Marvel** y sus consecuencias, removerían los cimientos de la editorial ganándose el amor incondicional de la crítica y de los lectores.

En 2008 lanzó junto a **John Romita Jr.** su exitosa serie *Kick-Ass*, con la premisa de convertir a gente ordinaria en superhéroes y supervillanos en un mundo realista, y observar las consecuencias de esta decisión. El éxito de esta serie propició que en el año 2010 se lanzara una película sobre la misma con un éxito abrumador.

Con un estilo cercano a la narrativa del cine, una fuerza abrumadora en sus personajes y temáticas contemporáneas que parecen rozar la precognición, el talento de **Millar** parece no tener fin, ¿quién sino podría convertir a **Superman** en un comunista o al **Capitán América** en un soldado del siglo XXI? ■

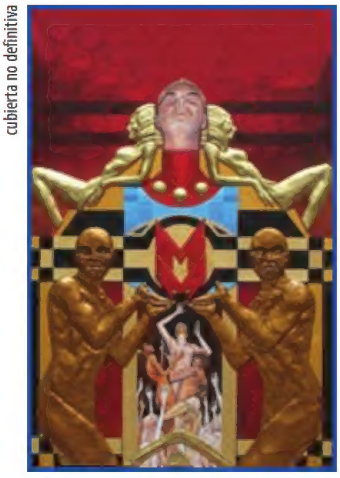
Panini Comics España

JUNIO DE 2016



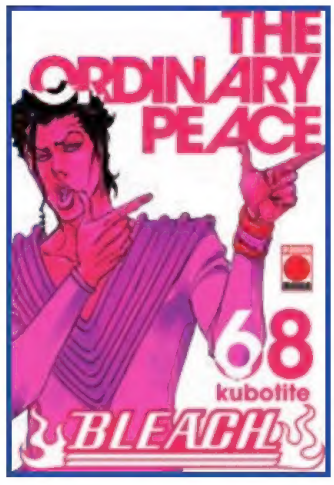
☐ **MPH**
Con MPH HC
¡La supervelocidad según Mark Millar! Roscoe y sus amigos han crecido en Detroit y lo saben todo sobre la mala suerte. Pero su destino cambiará después de tomar MPH, una droga callejera que les dota de supervelocidad y de superoportunidades.
Por Mark Millar y Duncan Fegredo
Libro en tapa dura. 192 pp. 19,95 €
978-84-9094-613-8

cubierta no definitiva



☐ **MIRACLEMAN DE NEIL GAIMAN Y MARK BUCKINGHAM 1**
Con Miracleman by Neil Gaiman And Mark Buckingham 1-6
El aclamado guionista Neil Gaiman (Sandman) y el dibujante Mark Buckingham (Fábulas) nos traen la edad de oro de Miracleman. Desde lo alto del Olimpo, Miracleman gobierna un mundo libre de guerra, hambre o pobreza. Es la Era de los Milagros. Pero... ¿está la humanidad preparada para vivirla?
Por Neil Gaiman y Mark Buckingham
Libro en tapa dura. 192 pp. 19,95 € 978-84-9094-566-7

cubierta no definitiva



☐ **BLEACH 68**
¡La serie de culto sigue en Panini Comics! Ichigo puede ver espíritus y tiene contacto con el más allá, al que sacará provecho tras conocer a un shinigami que le proporciona la espada a juego con sus habilidades.
Por Tite Kubo
Manga. 208 pp. 7,50 €
978-84-15830-83-2

cubierta no definitiva

☐ **HUNTER X HUNTER 28**
Un mundo fantástico en el que existen bestias maléficas, tesoros ocultos... y hunters o "cazadores", personas que viven increíbles peripecias para desentrañar los misterios del planeta. Gon no piensa detenerse hasta cumplir su verdadero objetivo: encontrar al legendario hunter Ging Freecss, ¡su padre, que desapareció cuando él era un niño!
Por Yoshihiro Togashi
Manga. 208 pp. 7,95 €
978-84-9094-614-5